

LA COMEDIA

La caravane passe et les mutants aboient…

Gênes

Gênes est une petite République, qui exerce une influence disproportionnée à sa taille. Influence commerciale d'abord – elle gère d'énormes intérêts commerciaux au Levant – Turkia et Syrie. Influence politique ensuite : c'est une des seules villes-Etat de la péninsule à avoir adopté une constitution républicaine (dans les formes. Dans les faits, c'est une oligarchie marchande très conservatrice). La ville est gouvernée par une Seigneurie, assemblée des marchands les plus riches. Les membres de la Seigneurie élisent (à vie) un Commandeur, dont les pouvoirs sont étroitement contrôlés par un Conseil de Surveillance. Son rôle se borne en fait à « assurer la représentation du pays » auprès des ambassadeurs, le vrai pouvoir étant exercé par les Commissions (une par sujet important), désignées au sein de la Seigneurie. Normalement, le système devrait produire des luttes de factions sanglantes, mais à la surprise générale, il semble ne pas trop mal fonctionner. La République protège les artistes et les érudits (sa bibliothèque est renommée dans toute l'Europe méridionale), et a toujours besoin de soldats – pour soutenir ses guerres contre les pirates, et pour assurer la protection du pays contre les Granbretons (qui sont interdits de séjour). Tout ça devrait suffire pour que les PJs décident un jour ou l'autre d'y faire un tour…

La Mission

D'une façon ou d'une autre, les PJs apprennent que Guliem Gazzi recherche des hommes de confiance pour un travail facile et bien payé (ce peut être un marchand de leurs amis qui leur passera le tuyau, ou plus simplement une petite annonce lue par un crieur public). Renseignements pris, Gazzi est un marchand richissime, dont la famille a déjà produit plusieurs Commandeurs. Il a marié sa fille 48 heures auparavant (les festivités ont été gigantesques, les PJs ne peuvent pas ne pas être au courant).

Les PJs s'arrangent donc pour obtenir un rendez-vous… Gazzi est un homme d'une cinquantaine d'années, bien conservé. Il expose son problème brièvement, et les laisse mettre au point les détails (rémunération, etc…) avec son intendant. L'affaire est toute « bête » : pour le mariage de sa fille, il avait engagé une troupe théâtrale, qui devait représenter une pièce composée spécialement pour l'occasion. Ces acteurs, les Sassari, habitent Parme. Ils ne sont pas venus. Il les soupçonne d'avoir empoché l'avance qu'il leur avait versé et d'être partis sans laisser d'adresse. (Connaissance de la Musique : les Sassari sont une troupe célèbre, qui a travaillé dans toutes les cours d'Italia. De leur part, ce serait surprenant…). Donc il aimerait que les PJs se rendent à Parme et récupère l'argent – 3000 lires en or.

L'intendant leur remet une centaine de lires pour les frais de route. La rémunération proprement dite est sujette à marchandage – on part de 150 lires par personne, et on ne montera pas au dessus de 300…

Les Faits

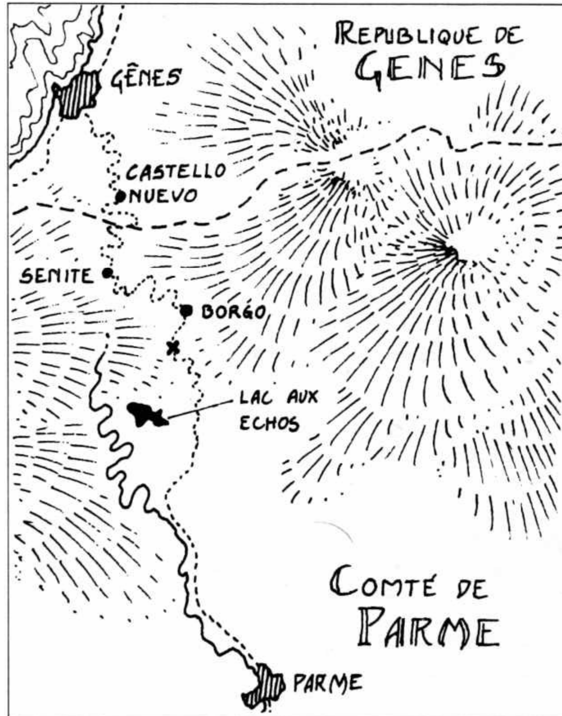
Les Sassari se sont réellement mis en route pour Gênes. S'ils ne sont pas arrivés, c'est qu'on leur a tendu une embuscade à mi-chemin. Qui ? Les sbires du Marquis de Mantoue, un nobliau à qui la vedette féminine de la troupe a eu l'imprudence de se refuser. Le combat tournait mal pour les acteurs, quand ils ont reçu un secours inattendu, en la personne de quelques mutants. Ceux-ci appartiennent à une petite communauté installée dans les montagnes. Après avoir mis les sbires en déroute, ils ont « recueilli » les Sassari (ces derniers diraient plutôt kidnappé). Ils sont bien traités – le chef de la colonie de mutants apprécie beaucoup le théâtre, et les paye bien ; quant aux sbires, ils se sont installés, dans un village voisin, et tentent de persuader la population de les aider à « exterminer les monstres ».

Ballade en montagnes

La route entre Gênes et Parme suit le tracé d'une Vieille Voie – une départementale d'avant les Dévastations, elle est correctement entretenue. Les PJs circulent donc sur une chaussée pavée, assez large pour un carrosse. Il y a même, dans les passages « en altitude », des endroits où la route s'élargit – pour qu'on puisse se croiser en toute sécurité. De temps en temps, l'ancienne Pierre Noire affleure (c'est tout bêtement du bitume, mais ca peut intéresser les amateurs d'antiquités). La route traverse les Apennins. Elle monte très vite – après une demi-journée de voyage, les PJs sont déjà à plusieurs centaines de mètres d'altitude. Les plus hauts sommets sont couronnés de neige et se dressent à 1000-1500 mètres d'altitude. A certains endroits, la route fait des détours « acrobatiques » - là où, les tunnels s'étant effondrés, il a fallu remonter jusqu'au col le plus proche… Pas un seul des anciens ponts n'a survécu – sauf à l'état d'immenses carcasses à moitié effondrées. A leur place, on trouve des ouvrages de fortune, en bois ou en pierre.

Il fait beau et chaud – cependant, les nuits sont fraîches. Parfois, tôt le matin, le groupe traverse des bancs de nuages en formation (ou passe au-dessus, ce qui est encore plus spectaculaire). (Dans ce genre de brouillard, Voir, Pister et Chercher sont divisés par deux – on ne voit plus au-delà de trois mètres). Avec un peu de malchance, ils auront droit à un petit orage – rien de grave, il y a toujours un coin où s'abriter – mais ils y perdront pas mal de temps…

La région est loin d'être déserte – elle est même très peuplée. Les vallées sont cultivées, il y a des troupeaux sur les pentes des montagnes… Il y a aussi des bûcherons (certaines montagnes sont couvertes de pins) et bien entendu, des villages ; dans l'ensemble, les habitants ont l'air plutôt heureux et en bonne santé, résultat de bonnes



récoltes et de dix ans de paix… Normalement (c'est à dire en voyageant uniquement de jour, et sans fatiguer les chevaux), le trajet jusqu'à Parme devrait leur prendre 5 jours…

Castello Nuovo

Les PJs y arrivent au soir du premier jour. Une centaine d'habitants regroupés autour de la halle (il y a un grand marché deux fois par semaine). En face, il y a « Chez Bobbio », l'auberge.

- **Bobbio, l'aubergiste.** Un homme d'une cinquantaine d'années, gras, chauve et railleur. In est bien informé sur tout ce qui se passe dans un rayon de 24 heures de marche autour du village – pas grand-chose en ce moment… SI on arrive à interrompre ses jérémiades – qui tournent autour de l'absence de voyageurs, de la dureté du temps, etc… Pour l'interroger, il dira ne rien savoir des acteurs. Par contre, il sait vaguement que « dans les autres vallées, là bas au nord », il y aurait des brigands.
- Enrique, son fils, 21 ans, s'occupe des comptes – il sait lire et écrire. En fait, il a trop lu pour son propre bien – il est plein de théories confuses sur la Liberté Universelle – et il n'aime pas particulièrement les nobles. Ce qui ne l'empêche pas d'être amoureux de la fille du seigneur…
  Le château se trouve un peu après le village, sur un piton rocheux, il a l'air d'une forteresse solide.
- **Gouverneur Roberto de Castello Nuovo**, 45 ans, s'ennuie, théoriquement, il dépend de Gênes – et peut être révoqué. En pratique, sa famille gouverne l'endroit depuis toujours – alors il fait comme si de rien n'était, trompe son ennui en conspirant avec Parme et pourrait décider, s'il avait envie de se changer les idées, de combattre les mutants…
- **Alina, sa fille.** 17 ans, amoureuse d'Enrique. Ils complotent afin de fuir ensemble. Pourquoi pas justement ce soir ? Bien sûr, arrangez-vous pour que les choses se déroulent de façon telles que les PJs soient obligés de prendre parti en leur faveur.

Sénite

Similaire au précédent, en plus grand (150 habitants). Aucune différence, mais ici, c'est le Comté de Parme. Bien entendu, il y a une auberge.

« Au Comte Airain »

- **Bela, l'aubergiste.** C'est un unijambiste renfrogné, âgé d'une quarantaine d'années, ancien soldat du Comte Airain. Après sa blessure (quelque part en Ukranie, il le raconte souvent), il s'est installé ici. A sa grande joie, le Comte Airain a couché dans son auberge, lors de la guerre contre la Ligue des Huit. Moyennant un léger supplément, il est possible de visiter la chambre où il a dormi. Il a deux sujets de conversation : ses campagnes (long et ennuyeux) et les brigands.
- **Fausta, sa femme,** 22 ans. Son père, le poivrot en titre du village, l'a vendue à Bela en échange de l'effacement des ses dettes – soit 10 pièces d'argent. Elle n'a qu'une envie, changer d'air, aussi, elle se jette plus ou moins dans les bras de tous les clients (ce qui contribue à en amener un flot continu). Elle tentera sa chance avec les PJs. Si Bela vient à apprendre son infortune, il ira chercher sa lance-feu qui se trouve dans un placard verrouillé, à l'étage (et qui est vide, de toute façon…).
- **Don Corleo,** instituteur itinérant. Il vient boire un verre tous les soirs. Il connaît bien la région – et peut la présenter d'un point de vue « extérieur », ce qui n'est pas le cas des autres PNJs. Il sait à peu près où sont les mutants, et les croit inoffensifs.
- **Janni, le palefrenier.** Un grand costaud, espion pour le compte des brigands. Tout le village le sait, et on plaisante souvent là-dessus. Sous couvert d'un « jeune campagnard pas malin qui se renseigne », il posera quelques questions aux PJs – et puis, il examinera chevaux et équipement. Si les PJs ne sont pas très impressionnants, il recommandera à ses patrons de les laisser tranquilles. Chaque soir, il rentre chez lui (il habite avec sa vieille mère), un peu à l'écart du village. En chemin, il rencontre un brigand qu'il renseigne sur les « clients » possibles.



- **La salle.**
  Une dizaine de personnes, ravies de bavarder et d'avoir des nouvelles de l'extérieur. Personne n'a vu de comédiens… Et en échange d'une ou deux histoires, ils ne demandent pas mieux que de parler des brigands. Ce qu'ils en diront ? Ce sera fonction de l'apparence des PJs – plus ils auront l'air costauds et pressés d'en découdre, plus on leur parlera de hordes de bandits assoiffés de sang (en riant sous cape…).
  Avec des PJs chétifs, on tentera de minimiser le problème. (à moins que ce ne soit le contraire. Vous savez mieux que moi comment vos joueurs réagiront).

Les Brigands

Quelques kilomètres après Sénite. Ils se sont installés sur une corniche, en surplomb, et regardent passer les voyageurs. S'ils paraissent « juteux » et sans défense, ils passent à l'action. La victime, attachée et un bandeau sur les yeux, et porté pendant deux kilomètres, puis enfermée dans une cabane. Ensuite, on discute du montant de la rançon, on envoie un messager prévenir la famille… Ils font très attention à ne pas se manifester trop souvent, pour éviter que les voyageurs ne prennent réellement peur et ne changent d'itinéraire. Ce ne sont pas des professionnels, simplement des montagnards qui ont choisi ce moyen de se procurer un peu de superflu. Ils sont une dizaine (ils peuvent assez vite mobiliser une vingtaine de cousins, beaux-frères, etc…). Ils se rendent ou fuient à la première blessure sérieuse.

- **Giovan Yenk**, 32 ans, leur chef. Un grand costaud, sympathique dans son genre. C'est le seul à avoir « la vocation ». Il a organisé son affaire à la perfection, et s'est constitué un petit magot pour ses vieux jours – quelques milliers de lires. Si les PJs s'y prennent intelligemment, ils pourront le rencontrer en terrain neutre, par exemple à l'auberge. Il ne sait rien des Sassari ? En ce qui concerne les mutants, tout dépend de l'attitude des PJs : s'ils ont l'air mal disposés envers eux, il essayera de les en éloigner (une bonne part de son trésor vient des « courses » qu'il fait parfois à Gênes pour le Maître). S'ils ont l'air raisonnable, il essayera de leur arranger une entrevue – cela prendra plusieurs jours, pendant lesquels il peut se passer pas mal de choses à Borgo…

Borgo

Sur les bords de la rivière du même nom. A partir de là, la route descend en pente douce dans la vallée, jusqu'à Parme (à deux jours de route). Il est un peu plus grand que les deux précédents – pas loin de 400 habitants. Il est peu probable que les PJs aillent plus loin – beaucoup de gens ont vu passer deux grandes voitures brillamment décorées. Il y en a même quelques uns qui savent lire : ils affirment qu'il y était inscrit « Sassari » dessus. 'Si par hasard ils n'interrogeaient pas les montagnards, ils en seraient quitte pour aller jusqu'à Parme, apprendre que les Sassari sont partis comme prévu, et revenir jusqu'ici – mais la situation serait déjà plus sérieuse).
Les Sassari ont donc passé une nuit à l'Auberge du Géant, il y a environ une semaine.

« L'Auberge du Géant »

Elle doit son nom à une curiosité : un géant empaillé dans une cage de verre, au centre de la salle commune. Les PJs ayant un peu voyagé en Europe centrale reconnaîtront un Géant des Montagnes. L'aubergiste prétend que on grand-père y a voyagé et qu'il est revenu avec, en a fait un domestique, et à sa mort, l'a fait empailler. De temps en temps, des érudits viennent l'examiner.
Le service et la cuisine sont meilleurs ici que dans les autres villages (et plus chers). Pour le moment les seuls autres clients sont un marchand et sa suite – arrivés ici il y a 5 jours, en assez piteux état. Il parait qu'ils ont été attaqués par… des mutants !

Les « Marchands »

Les trois hommes accueillent bien les PJs, et leur parlent aussitôt de leur projet « d'expédition punitive ».

- **Rudolpho.** Trente ans, assez gras, un visage un peu mou. Ancien voleur, ancien escroc, passé au service du Marquis de Mantoue, joue le marchand avec talent, possède un don incroyable pour inventer sur-le-champ toutes sortes d'explications fumeuses – qui se contredisent parfois, mais il ne semble pas y prêter attention…
- **Ton'anl**, son « secrétaire ». Un grand maigre avec une moustache, moins malin que son maître. Si on arrive à le prendre à part et à le faire boire, il pourra lâcher quelques informations intéressantes mais c'est à peu près impossible. Il marche avec une canne, et a un gros pansement autour de la tête.
- **Zabma**, le « valet ». Une montagne de muscles couturée de cicatrices et surmontée d'une petite tête à l'expression renfrognée. Ne parle jamais – il n'est pas muet, mais le fait croire. En fait, sous cette apparence bestiale se dissimule un esprit rusé. C'est lui le vrai chef – on peut le remarquer, parfois, à certains signes presque imperceptibles (la façon dont Rudolpho le regarde après avoir imaginé une explication particulièrement invraisemblable, par exemple : il parait guetter son approbation).

Leur objectif est simple : arriver à s'emparer d'Azelle Sassari et à la ramener chez le Marquis. D'après eux, les comédiens sont toujours détenus par es mutants – et sans doute pour toujours, pensent-ils. Il convient donc de les délivrer – les villageois sont tout prêts à être utilisés comme troupes de choc. Tous els soirs, Rudolpho « chauffe » un peu plus les buveurs de l'auberge – au bout de quelques jours, ils seront prêts à prendre faux et torches… Tâchez de préparer un speech convaincant – et laissez les PJs réagir à leur idée et intervenir dans le débat entre les « têtes brûlées » et les « modérés ».

Il y a un détail, dans leurs affirmations, qui risque de surprendre les PJs : ils affirment venir de Gênes – or, personne ne semble les avoir vu à Sénite ou à Castello Nuovo. L'aubergiste est aussi un peu étonné – de la part de marchands, il ne s'attendait pas à des velléités génocides, mais plutôt à un départ précipité vers la ville. Questionné à ce sujet, Rudolpho expliquera d'abord qu'il cherche à récupérer la lettre de change d'un montant considérable qui se trouvait sur les fontes de sont cheval. Si ça ne suffit pas, il essayera de se faire passer pour un agent du Commandeur. Ils faisaient route vers Turin avec un message important, dont les « monstres » se sont emparés.



Si les PJs font l'erreur de révéler leur mission, ils peuvent s'attendre à des ennuis. Au minimum, ils tenteront de réduire leur mobilité – en tuant leurs chevaux, par exemple.

Les grandes gueules

Ils sont réceptifs aux discours de Rudolpho. Ils recruteront du monde de leur côté, et constitueront une « milice » assez importante (trente personnes).

- **Jeayne, l'aubergiste.**
  Suit pour ne pas perdre la face devant ses clients.
  DEX 10, PdV 12, Gourdin 20% 1D6
- **Lenri, le maréchal-ferrand.**
  Un hercule bête, qui fait un excellent meneur et se moquera bruyamment de tous ceux qui ne sont pas de son avis (s'ils persistent, il cogne).
  DEX 13, PdV 16, Marteau de forge 50% 1D10+2+1D6
- **Seppe.**
  Un paysan récemment marié, impressionné pas « les étrangers », insiste pour se joindre aux opérations – parfaite chair à canon.
  DEX 12, PdV 12, Fourche 25% 1D8+2
- **Remba.**
  Un gars qui reste « à part ». Il a été démobilisé récemment (il a servi dans la guerre entre l'Italia et la Slovakie). Il gagne sa vie comme ouvrier agricole et boit beaucoup. C'est une machine à tuer à la santé mentale vacillante. En situation de stress, pourrait se croire revenu au « bon vieux temps » - et se révéler terriblement dangereux, y compris pour son propre camp…
  DEX 16, PdV 20
  Sabre 80% 1D6+2+1D6 ; Arc long 55% 1D10+2 ; Lance-feu 60% (n'en possède pas)
  Compétences : Voir 70%, Embuscade 65%, Se Cacher 80%, Mvt Silencieux 75%

Les modérés

Les quelques personnes de bon sens qui estiment que la culpabilité des mutants (et même leur existence !) restent à prouver.

- **Gian, le maire.**
  Gros propriétaire (à l'échelle locale, autrement dit pas grand-chose). Arrivera sans doute à retenir ses métayers (une douzaine de personnes), mais pas les autres…
- **Carl, le menuisier.**
  Entre deux âges, timide et effacé, moud le grain des mutants, en tire un profit considérable (et illicite) et entend que ça continue.
- **Rach, le fossoyeur.**

Lui aussi a passé des arrangements avec les mutants…
- **Ueger.**
  Un ancien soldat, qui a été voir le site de l'attaque et qui dit à mots couverts y avoir relevé des traces bizarres. Il disparaîtra, ou on lui donnera assez d'or pour le faire taire.

Le site de l'attaque

A environ une lieue à l'ouest de Borgo. La route traverse un petit bois de pins. La vallée fait à peine 100 mètres de large – de part et d'autre, ce sont des pentes abruptes, presque des falaises. Quelques jets de Voir permettent de glaner les renseignements suivants :

- A gauche de la route, un groupe de trois pins. Ils ont servi d'abri – on s'est installé aussi confortablement que possible. De là on a une vue excellente sur la sortie d'un virage. Si les PJs vont Chercher de ce côté, ils trouveront dans l'herbe une ou deux flèches.
- Quelque chose de gros (ou plusieurs « choses » a emprunté une trouée située au N-E, qui se prolonge jusqu'à la montagne.
- Une autre trouée, au Sud, a été maladroitement camouflée avec des branches coupées. (10% de malus au jet de Voir). Elle s'enfonce dans le bois, et aboutit à un petit étang, alimenté par un torrent, assez profond (et glacial !). Si on fait une ou deux plongées, on retrouve sans problèmes les deux roulottes – le nom de Sassari est encore lisible sur le flanc de l'une d'elles. Elles sont vides, pas de corps. Par conte les restes de chevaux se trouvent à l'autre bout du lac. Ils ont été proprement abattus, écorchés et dépecés… Questionné sur les roulottes, Rudolpho émet l'hypothèse que les monstres ont frappé une seconde fois…

Les battues

A vous de décider de leur déroulement. Les villageois, sous a conduite de Rudolpho, vont prospecter une zone très vaste. A chaque petit village (il y a quelques hameaux hors de la route), ils s'arrêtent pour recruter de nouveaux volontaires et boire un coup… Après quelques haltes, ils en viennent à ne plus pouvoir tenir debout. Ils rentrent tant bien que mal à Borgo, et repartent le lendemain… De toute façon, il y aura au moins un mort – un quidam que Rudolpho attirera à l'écart. Zabma l'exécutera et le mutilera pour faire croire à du « boulot de créature ». Puis ils « découvriront » le corps. Après ça, les villageois seront réellement plus difficiles à arrêter. Si par hasard ils trouvent le Refuge (ils finiront bien par y arriver, ce n'est qu'une question de jours), ils commenceront le massacre… Les mutants n'étant pas décidés à se laisser faire, il est tout à fait possible qu'ils ne regagnent jamais Borgo…

Le Refuge

Difficile à trouver. Mais avec de l'ingéniosité, on arrive à tout… L'accès s'ouvre dans une petite gorge, à demi-remplie par un lac – le Lac aux Echos. Le moindre bruit résonne une douzaine de fois, autant dire qu'une approche discrète est quasi-impossible… (Tous les jets de Mvt Silencieux/2). A l'origine, c'était simplement un tunnel routier… A un moment quelconque du Tragique Millénaire, « on » a creusé une grande caverne en dessous, le tout est resté oublié jusqu'à ces dernières années…

Puis est venu un petit groupe de « monstres », menés par un visionnaire. Ils ont tout réaménagé, réussissant à cultiver des plantes consommables dans une partie des cavernes. Au fil des mois, d'autres « phénomènes » sont venus… Ils sont maintenant une centaine, sous l'autorité de « Monsieur et Seigneur Issephir », leur chef qui fait régner la Loi, et gouverne en maître absolu.

Issephir tient beaucoup à la bonne entente avec les humains. Mais s'il est assiégé, il se défendra, et n'hésitera pas à tuer. Il accueillerait favorablement toute tentative de médiation (de la part de PJs, par exemple) et serait disposé à les payer généreusement… Ainsi qu'à relâcher les Sassari. Ces derniers ont été soignés, nourris…. Et contraints de jouer, soir après soir, les grandes pièces du répertoire classique, pour le plus grand bonheur des « créatures ». Ils en sont venus à considérer ces dernières avec amitié, d'ailleurs. Ils sont six (un Jeune Premier, une Pure Jeune Fille, une Soubrette, une Duègne, un Traître et un Noble Vieillard – le directeur de la troupe). Tout ce qu'ils peuvent dire, c'est que les voitures ont soudain été la cible d'une volée de flèches. Puis, deux hommes se sont précipités sur eux, épées en main, tandis qu'un troisième arrivait derrière eux, tenant trois chevaux par la bride. C'est alors que ces « gentilhommes » (une sorte d'éléphant-phacochère à peine humain et un homme-tigre avec des griffes comme des rasoirs) sont arrivés et les ont sauvés. En ce qui concerne le contrat avec Gazzi, ils sont désolés de n'avoir pas pu le remplir. Ils sont prêts à rembourser l'avance, et même à verser un dédit (de toute façon, Issephir les a littéralement couverts d'or). Mis en présence de Rudolpho & Compgnie, il leur semble reconnaître leurs agresseurs. Les deux monstres sont quant à eux formels…



Le Refuge est en lui-même un endroit intéressant – un labyrinthe de couloirs et de chambres, avec des prairies de lichens sombres dans les grandes profondeurs… Quand aux

occupants, à force de ne ressembler à rien, ils se rassemblent tous – ils partagent une sorte de beauté inhumaine – ou surhumaine, à vous de juger. Tous ont leur individualité, leurs habitudes (souvent induites par leurs contraintes biologiques), leurs amis (des familles se sont même créées) et leur comportement propre, du paisible au fou furieux (souvent des « récessifs », dont la métamorphose s'est accomplie alors qu'ils étaient déjà intégrés à l'humanité).

Quand aux compromis grâce auxquels tout ce monde parvient à se supporter et à se nourrir, ils mériteraient un livre – l'équilibre alimentaire est précaire ; les lichens forment le gros de l'alimentation, mais il y a aussi un petit champ de blé à l'extérieur, une caverne-étable, et tout un tas de marchés avec des gens du dehors – fermiers, croque-morts qui envoient des cadavres ici plutôt que de les enterrer…

Punir le félon

A la longue, les PJs finiront par découvrir l'identité de l'employeur du gang de Rudolpho (soit en interrogeant ce dernier, soit en suivant les sbires qui auraient réussi à enlever Azelle, l'Ingénue). Il est descendu à « la Coupe d'Or », le meilleur hôtel de Parme, et attend tranquillement que ses hommes de main lui ramènent sa proie…

C'est un jeune homme prétentieux, imbu de lui-même, et dans le fond, complètement insignifiant. Son pire défaut est d'être rancunier – si les PJs emploient la manière forte pour le raisonner, ils le retrouveront tôt ou tard sur leur chemin…. Ce qui peut être fâcheux : il gravite dans l'orbite du Prince de Padoue, Enrique le sage – qui, d'ici quelques années, ne sera plus connu que sous le nom d'Enrique le Traître – il livrera l'Italia du Nord au Ténébreux Empire…

Conclusion

Si les PJs sont parvenus à éviter le bain de sang au Refuge, ils se seront fait un ami de valeur – Issephir. Selon toute probabilité, ils vont déménager de nouveau – pour aller où ? En quête du Grand Refuge ? Ou simplement d'une terre où ils pourraient vivre sans risques ?

Les PNJ

- **Montagnards**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
13	13	14	12	10	11	12	15

Armure : 0
Armes : Baton 40% 1D8
Compétences : celles d'un fermier ou d'un chasseur

Brigands
Idem, avec en plus 30% à l'arbalète.

- **Giovan Yenk, chef des brigands**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
15	13	14	13	10	12	14	15

Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Arbalète 45% - 3D6
Sabre 40/30% - 1D6+2+1D6
Compétences : Faire un piège 70% ; Embuscade 60% ; Pister 50% ; Forgeron 20% ; Premiers soins 20% ; Ecouter 40% ; Evaluer 30%

Les trois sbires

- **Rudolpho**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
12	13	12	14	14	12	14	13

Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Rapière 50/40% - 1D6+1
Arc simple 60% - 1D6+1
Compétences : Crédit 40% ; Eloquence 70% ; Persuader 65% ; Crocheter 40% ; Equitation 35% ; Se cacher 45% ; Mvt Silencieux 60% : Evaluer 55%

- **Ton'anl**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
13	12	14	12	13	15	13	14

Armure : Cuir 1D6-1
Armes : Arc simple 55% - 1D6+1+1D4
Dague 45/40% - 1D4+2+1D6
Epée longue 40/40% - 1D10+1+1D6
Compétences : Discrétion 30% ; Manipulation 30% ; Connaissances (toutes sauf scientifiques) 45% ; Perception 50% ; Agilité 30%

- **Zabma**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
16	16	17	14	12	15	09	21

Armure : non
Armes : Hache à deux mains 50/40% - 4D6
Compétences : Agilité 60% ; Perception 50% ; Manipulation 30% ; Discrétion 60%

- **Monsieur et Seigneur Issephir, Mutant**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	PdV
16	20	17	18	16	12	?	25

Armure : Normalement pas, éventuellement demi-plaques 1D8-1
Armes : Rapière 70/65%
Lancefeu 55% - 5D6
Compétences : Connaissances (y compris scientifiques) 65% ; Perception 70% ; Discrétion 15% ; Communication 30%
Notes : Difficile à décrire – est perpétuellement environné d'une sorte de brouillard bleuté. Parfois, il se dissipe suffisamment pour qu'on puisse l'apercevoir – les proportions du visage sont fausses, la peau blafarde et les yeux d'une couleur étrange – entre le jaune et l'orangé.
Il semble immensément riche – il y a n coffre plein de lires d'or dans sa chambre. Toutes les pièces sont anciennes – plus de 300 ans…

Tristan Lhomme

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 5** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en septembre 1990.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Alain Gassner**.

~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

~~~~~~~~~~~